

Master System



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TEC TOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se, no mínimo, a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas)

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

(a) Jogar video games	(d) Todas as anteriores
(b) Praticar esportes	(e) Nenhuma das anteriores
(c) Curtir a Natureza	

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A Natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e)... você não deve ser deste planeta!!

Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar video game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera!

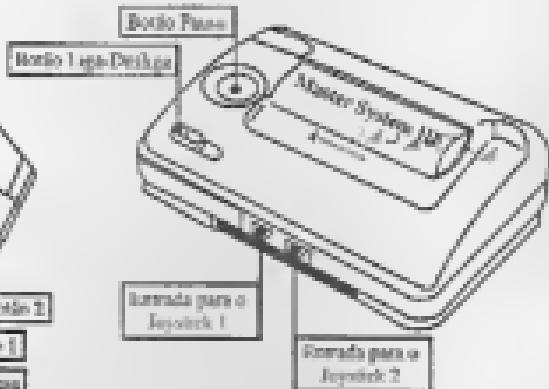
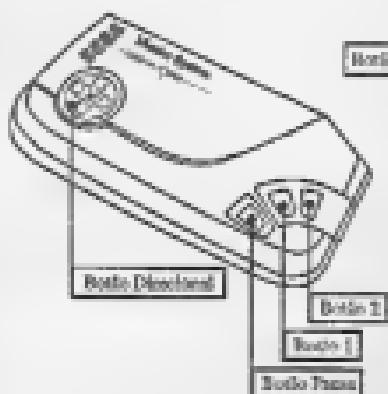
COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1. Para um jogo com 2 jogadores, será utilizado o mesmo joystick.
2. Coloque o cartucho "AS AVENTURAS DA TV COLOSSO™" no console (veja a figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. AS AVENTURAS DA TV COLOSSO™ é para 1 ou 2 jogadores.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho, enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!

Master System Super Compacto

Master System III Compacto



O CHEFINHO ESTÁ DOENTE!

O querido "Chefinho" não está se sentindo muito bem do estômago ultimamente, ele acha que foi a comida. Repentinamente ele piora. Ao saber disso, Malabi fala que somente a combinação de seis tipos de ervas, espalhadas pelos quatro cantos do mundo, poderão curá-lo.

Capachão, seu fiel bajulador, pede a Priscila e a um dos Gilmares que busquem as seis ervas. Ele adora o JF, mas daí para se meter numa aventura...

Priscila, preocupada com o estado do Chefinho, não percebe que no "submundo" de seus pêlos, as pulgas estão ouvindo todo o problema. Elas espalham a notícia por toda a comunidade "pulguesa". Com a união de todas, são construídas grandes pulgas-robôs, que enfrentarão, de igual para igual, a Priscila e o Gilmar. Como se pode notar, a jornada será dura, mas afinal, o "Chefinho" vale qualquer esforço.

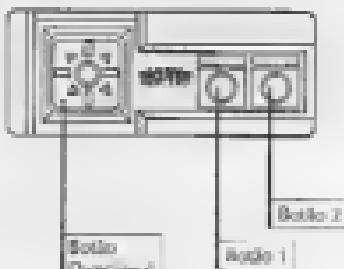
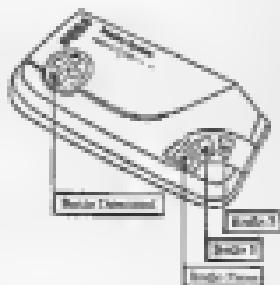
EM BUSCA DAS ERVAS ESCONDIDAS

Gilmar e Priscila partem seguindo 2 caminhos diferentes em busca destas ervas tão difíceis de achar. Você poderá escolher com qual destes personagens você quer jogar. Cada um deles enfrentará 6 fases perigosas, repletas de pulgas inimigas. Há 1 planta medicinal escondida em cada fase. Sua missão é encontrar todas elas.

Além disso, Gilmar e Priscila possuem seus próprios controles individuais, que dão acesso à habilidades especiais.

ASSUMA O CONTROLE!

Master System Series Controller



Não importa se você é Gilmar ou Priscilla, há botões de controle que você precisa conhecer para prosseguir em seu caminho.

Botão D

- Pressione-o para a direita e para a esquerda para mover-se nessas direções.
- Pressione-o para baixo para se agachar.
- Pressione-o para cima para subir escadas, trepadeiras, etc.
- Pressione-o para cima para entrar por portas.

Botão 1

- Pressione-o para dar socos.
- Pressione-o para passar rapidamente pelas telas anteriores ao jogo ou para fazer seleções nos menus.

Botão 2

- Pressione-o para pular.
- Pressione-o para passar rapidamente pelas telas anteriores ao jogo ou para fazer seleções nos menus.

GILMAR

Botão D

- Pressione-o para a direita ou para a esquerda para empurrar objetos.
- Pressione-o para surfar sobre jatos de água.

Botão 1

- Mantenha-o pressionado e em seguida pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita para correr.
- Pressione-o no meio de um salto para dar socos para baixo.

Botão 2

- Pressione-o no meio de um salto para executar um salto duplo.
- Pressione-o para pular sobre o inimigo e esmagá-lo.

PRISCILA

Botão D

- Pressione-o para baixo para deslizar em descidas ou para cavar túneis.

Botão 1

- Pressione-o no meio de um salto para dar chutes.

Botão 2

- Pressione-o para dar cabeçadas contra objetos elevados.
- Pressione-o repetidamente para nadar debaixo da água.

PARA COMEÇAR A JOGAR

Depois de ligar o video game, aparecerão 2 avisos quanto à legislação. Depois deles virá a Tela de Título com um passeio de Gilmar e alguns outros personagens do jogo. Se você esperar, será iniciada uma demonstração do jogo ou aparecerão algumas cenas da história. Para retornar à Tela de Título, pressione o Botão 1 ou 2. Em seguida pressione o Botão 1 ou 2 para passar para a Tela de Modo de Jogo.

Há 2 imagens: uma do Gilmar sozinho e a outra é dele com sua amiga Priscila. Estas imagens indicam o nome dos jogadores. O contorno de uma destas imagens ficará piscando. Use o Botão D para escolher se o jogo terá 1 ou 2 jogadores. Em seguida pressione o Botão 1 ou 2 para confirmar sua decisão.

SOZINHO OU A DOIS

Depois de escolher o modo de jogo, a Tela de Seleção de Personagens aparecerá. Para um jogo com apenas 1 jogador, ela determinará qual será o personagem com que você irá partir; no caso de jogo com 2 jogadores, ela decidirá se será o Gilmar ou a Priscila que irá começar. Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita até que o contorno do personagem que você escolheu esteja piscando e, então, pressione o Botão 1 ou 2 para iniciar o jogo.

Nos jogos com apenas 1 jogador, depois de completar com sucesso uma fase, você poderá mudar de personagem.

Num jogo com 2 jogadores, cada vez que o Gilmar ou a Priscila perder uma vida, o jogo retornará ao outro personagem. Portanto, você estará seguindo a evolução dos 2 personagens paralelamente.

Depois de ter selecionado se o jogo será com 1 ou 2 jogadores, haverá uma breve paródia com Malabi, Gilmar e Priscila. Espere alguns segundos até que a mesma termine ou então pressione os Botões 1 ou 2 para iniciar sua busca.

Observação: Mesmo no caso de jogo com 2 jogadores, somente o Joystick 1 será utilizado.

PARA GANHAR PONTOS E CONSUMIR OBJETOS

Em seu caminho, você ganhará pontos destruindo inimigos, terminando as rodadas dentro do tempo especificado e recolhendo certos objetos.

Ao longo de seu percurso haverá recipientes com estes objetos. Abra-os e retire o que houver dentro deles. Há outros objetos escondidos nas rochas.

- A poção confere a Gilmar a força para arrebentar rochas durante uma fase.
- O mapa é essencial para que Gilmar consiga sair da primeira fase.
- As moedas valem 50 pontos.
- O bife acrescenta 1 coração ao seu medidor de corações.
- O T-bone (carne com um osso no meio em forma de T) restaura o seu medidor de corações até a capacidade máxima.
- A pata dá a você mais 1 vida.
- Os ossos valem 50 pontos (consulte também a Fase de Bônus, na página 10).

Há um objeto que aumenta a capacidade de seu medidor de corações. Você conseguirá encontrá-lo quando ele aparecer?

INDICADORES DE TELA



- ➊ Você verá uma imagem do Gilmar ou da Priscila, dependendo de qual deles estiver em ação e o número de vidas restantes (você começará com 3).
- ➋ Cada vida compreende 3 corações. Reforce seu medidor de corações recolhendo objetos; ele se esvaziará quando você sofrer danos.
- ➌ Este indicador mostra a pontuação acumulada até o momento.
- ➍ Mostra o número de ossos que você recolheu.
- ➎ Se o Gilmar tiver apanhado objetos como a poção ou o mapa, eles serão mostrados aqui.
- ➏ Fique atento ao medidor de tempo para saber quanto ainda resta a você.

AS 6 FASES RUMO À SALVAÇÃO

O Gilmar e a Priscila têm que seguir caminhos diferentes mas seu objetivo é o mesmo: recolher as 6 plantas medicinais e salvar JF!

	Gilmar	Priscila	
G1	Pradarias	Pradarias	P1
G2	Rio	Bosque	P2
G3	Caverna	Seleção do Personagem	P3
G4	Mar Barco 2	G? P?	Fundo do Mar Barco 1 Mar Barco 2
G5	Neve Gelo	G? P?	Deserto 1 Deserto 2 Ruínas
G6	Templo 1 Templo 2 Templo 3	G? P?	Templo 1 Templo 2 Templo 3

FASES DE BÔNUS

Além das 6 fases, existem ainda 2 Fases de Bônus. Se você tiver sorte o bastante de chegar até uma delas, um dos filhotes da TV Colosso terá um tempo limitado para apanhar todos os objetos que conseguir para ganhar pontos extras. Entretanto, para entrar numa Fase de Bônus, o número de ossos que você possui deverá ser um múltiplo de 4.

Utilize o Botão D e o Botão 2 para guiar o Filhote pela tela. Os ossos valem 50 pontos, as moedas valem 100, a carne vale 200, os T-bones valem 300 e a pata vale 500. Além disso, há um bônus de 5.000 pontos se você fizer uma fase perfeita.

FIM DO JOGO/CONTINUAÇÃO

Você começará o jogo com 3 vidas. Você perderá 1 vida toda vez que o medidor de corações chegar a 0. Quando todas as suas vidas se acabarem e seu medidor de coração se esvaziar novamente, aparecerá a Tela de Fim de Jogo.

Serão mostrados 3 placares. O placar mais alto é a pontuação máxima obtida num jogo desde o início do jogo, e os placares 1P e 2P indicam as pontuações dos jogadores 1 e 2, respectivamente. O placar do segundo jogador será obviamente 0 se apenas 1 jogador estiver jogando.

Você poderá continuar ou reiniciar um jogo. Se sua opção for a de reiniciar, você voltará à Tela de Título. Se decidir continuar, entrará novamente no jogo a partir do ponto inicial da rodada onde parou.

PRESTE ATENÇÃO A...

- Alavancas que funcionam como chaves para abrir novas direções.
- Última rocha que não foi esmagada pois ela poderá estar escondendo alguma coisa vital.
- Morte que vem de cima, que pode ser causada tanto por uma pulga-robô quanto por uma rocha.
- Superfícies sólidas - mas não por muito tempo!
- Caminhos em que se perde tempo e que conduzem a objetos de valor duvidoso.

CUIDADOS COM O SEU CARTUCHO

- Não danifique ou molhe o seu cartucho.
- Não o deixe exposto à luz direta do Sol ou próximo à qualquer outra fonte de calor.
- Dê uma pausa durante jogos muito longos para que você e o cartucho Master System possam descansar.



**OUTRO
SUCESSO
DA TEC TO**

GERALDINHO

G

orvete nas miões, as calças caindo... Adivinha quem é?

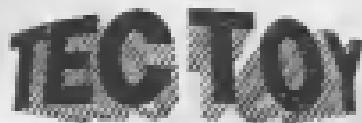
Claro, é Geraldinho, o travesso moleque das histórias em quadrinhos que vive aprontando e deixando a mãe maluca! Só que ele acaba de se meter em uma grande enrascada: estava numa boa jogando seu video game quando... CHUT!! VLUPT!! Bativu apenas um chute de seu amigo Cachorrão para que ele fosse parar na televisão, dentro do próprio jogo! E o pior é que o seu cãezinho fiel foi quem assentiu o joystick. E ainda dizem que o cachorro é o melhor amigo do homem...

Agora, ele vai ter que derrotar muitos monstros com sua única arma: uma pistola de raios que mais parece um lança-milhinhos, mas capaz de transformar qualquer inimigo em um tate-bola inofensivo...

Vamos lá! Não espere mais para ajudar nosso pequeno herói a sair dessa! Enfrente esta nova e inovadora aventura!

Master System

© GLAUCO



CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do produto e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

TEC TOY

Nº 0213 301808

PRODUÇÃO ZONA FRANCA DE MANAUS

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.
Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores
Manaus - AM - CEP 69048-660 - Indústria Brasileira
CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP
CEP 05038-000 - Tel.: (011) 861-5421

TECTOY



SEGA